

## 第6年 総合的な学習の時間 学習指導案

## 1 単元名 My best city くだまつ

教育課程区分	A 学習指導要領に例示されている単元等で実施するもの
教材タイプ	ビジュアルプログラミング言語
使用教材等	Scratch、コンピュータ

## 2 単元について

## (1) 単元の目標

- 下松市について調べたことをもとに、10年後の理想の下松市を想像し、これからのまちづくりに必要な視点を見出すことができる。  
(知識及び技能)
- 発表に必要な情報を集め整理したりまとめたりしながら、理想の下松市にするための提案をすることができる。  
(思考力・判断力・表現力等)
- 下松市のよさや課題について情報を積極的に集めたり、理想の下松市にするために必要なことを主体的に考えたりしようとする。  
(学びに向かう力、人間性等)

## (2) 学習内容

本学級の児童は、国語科「町の幸福論-コミュニティデザインを考える」を通して、図表や資料を活用し町の未来について発表する方法を学んでいる。児童は、国語科の学習を自分事としてとらえ、下松市の未来像について意欲的に考えていた。しかし、互いの考えを出し合った際には、自分本意な未来像を語ったり、具体性に欠ける提案になったりすることが多く、課題が見られた。

本単元では、10年後の下松市を想像し、理想の下松市にするための視点や方法について情報を集め、提案する探究的な活動を通して、下松市を大切にしようとする態度や未来を創造する力を身に付けさせたいと考える。

そこで指導に当たっては、以下の三つの工夫を留意する。

○ 児童の主体的な学びを促す課題設定の工夫（視点1）

収集した情報を整理・分析し、プレゼンテーションで提案する活動を通して、下松市の魅力を見直したり、新しいよさを見出したりできるようにする。

○ 児童同士の学び合いのある場の工夫（視点2）

まちづくりに必要な視点を見出すために、下松市のよさや課題について「ひと」「もの」「こと」の3つをもとにグループに分かれて話し合い、未来像やまちづくりの視点を共有することができるようにする。

○ 児童が学びを振り返る場面の工夫（視点3）

作ったプレゼンテーションを全体で振り返る場面を複数回設けることで、他のグループが考える理想の下松市について知り、新たな視点や課題に気付くことができるようにする。

## (3) プログラミング体験の関連

本単元では、情報発信の一つとして、「発見！下松市の魅力オリジナルCM（ショートム

ービー)」を作成する。自分たちで考えた下松市の魅力について、収集した情報を整理・分析し、写真や説明文等を意図した順番やタイミングで表示し、一連の動きを表現する。Scratch3.0（ビジュアルプログラミング言語）では、スプライト（キャラクター）を意図したところに動かしたり、意図したところで発言させたりするプログラムを組み合わせることができる。この機能を活用し、オリジナルCMを作成していく。意図した動きになるよう、「順次処理」や「反復処理」の組み合わせをためし、試行錯誤することでプログラミング的思考を育むことができるようにする。この活動が本単元の探究的な学習に生かされると考える。

#### (4) 指導計画（全25時間）

##### 第一次

- ・下松市の安心度や利便度、快適度から、住みよい町の具体像を  
考えて話し合う。 1時間
- ・下松市についてのアンケートを作成、実施し、結果をまとめる。 2時間
- ・10年後の下松市の理想像を考えて話し合う。 2時間

##### 第二次

- ・理想とする下松市にするために必要なことを考え、情報を集める。 2時間

##### 第三次

- ・集めた情報を整理し、自分の思いやまちづくりに必要な視点を考え  
ながらプレゼンテーションの準備を行う。 5時間
- ・学級でプレゼンテーションを行い、新たな視点を取り入れたり改善  
したりする。 3時間

##### 第四次

- ・プレゼンテーションに使用するオリジナルCMを作成する。 本時4／8時間

##### 第五次

- ・学年でプレゼンテーションを行う。 2時間

### 3 本時の指導（パソコン室 10月24日 5校時実施）

(1) 本時の目標（育てたい資質・能力）

スプライトを意図したところに移動させたり、発言させたりするプログラムを作ることを通して、「順次処理」や「反復処理」などの基本的な処理に気付き、論理的に考えることができる。

(2) 準備 児童用パソコン、教師用パソコン、Scratch3.0、ワークシート、大型テレビ

(3) 本時の展開

	学習活動・内容	予想される児童の反応	教師の働きかけ
課題の把握	1 前時の学習を復習する。 ・左右の移動 ・上下の移動 ・右左折の移動	・「○歩動かす」を使えば動かせるよ。 ・向きを考えないといけないよ。 ・「x座標を○ずつ変える」や「y座標を○ずつ変える」を使ってもできる。	・本時の学習で学んだプログラムをCMにどのように生かせるか例示する。 ・「Zキーが押されたらスプライトがスタートに戻る」という指示を使って課題を提示することで、スプライトの移動に焦点を当てた試行錯誤が行えるようにする。
七つの星を集め、下松を紹介しよう。			
課題の追究	2 「下松七星集め」にチャレンジする。 ・「移動プログラム」 ・「○歩動かす」 ・「○秒待つ」 ・「○度回す」 ・「○回繰り返す」 ・「x座標を○ずつ変える」 ・「y座標を○ずつ変える」	・「○秒待つ」を使わないと右折しているように見えないよ。 ・「○回繰り返す」を使えば歩いているように見える。 ・座標を変えるブロックを使ったよ。 ・向きを考えないといけないね。	・これまでに使用した命令ブロックや作成したプログラムをワークシートや大型テレビで示すことで、ゴールにたどりつくための方法に見当をつけやすくする。 ・プログラムを作っている過程を共有することで、他の方法を知ったり、自分のプログラムに取り入れたりできるようにする。
課題の発展	3 スプライトを移動させ、意図したタイミングで発言させる。 ・「下松市の花！サルビア」と発言させる。	・どこに発言させるブロックを入れればいいのか。 ・どのような発言をさせようかな。	・星を集めた時やゴールした時など、発言させるタイミングを指定することで、課題意識をもって取り組めるようにする。
	4 振り返りをする。 ・次時への見通しをもつ	・このプログラムを使ってどんなCMを作ろうかな。	・完成したプログラムがどのようにCMに生かせるかワークシートに書かせることで次時への意欲を高める。